
LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS
Replay
N22
ISSN 2545-739X · AÑO 4 · NÚMERO 22
MAYO 2020 · ARGENTINA $150

VIDEOGAMO®

Nunca te rindas.
ネバーギブアップ。
Never give up.





AHORA DE GIRA . ツアー開催中 . NOW ON TOUR

www.facebook.com/navearcade

NAVE Arcade por Videogamo, Inc. 2010-2020. Hecho en Argentina.


# Quedate en casa

Existen frases hechas que son vox populi; una de ellas reza que "a toda generación le toca vivir un momento histórico". Pobres de nosotros, ingenuos, que creímos que ese momento bisagra podía ser el 9/11 o alguno más vinculado con la localía, como la crisis de 2001.

Al finalizar el número anterior de *Replay*, ninguno de los integrantes de esta publicación podría siquiera haber imaginado lo que vendría un par de días después. Un aislamiento social preventivo y obligatorio, la responsabilidad social de quedarnos en casa para no terminar en un escenario digno de una película de terror, como en Italia o el que se avecina en nuestro país hermano Brasil.

Hoy, ante un posible replanteo de la economía mundial y el hecho de tener que vivir encerrados, palidecemos en esa incertidumbre del no saber.

Solo un escenario para nos: quedarse en casa. Y aquí estamos nosotros, *Replay* para hacerles compañía un rato.

Quizás en el momento en que esta revista llegue a manos del lector o la lectora la reclusión haya concluido, no lo sabemos; solo ansiamos que aquellos que logren evadir el mandato de la productividad lo hagan a base de unos buenos fichines mientras "cuarentenean".

La victoria será la inacción.

Bienvenidos, bienvenidas, bienvenides.

► CARLOS MAIDANA


*equipo Replay* | Año 4 · Nº22
**FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO** · SEGUNDA ÉPOCA · Mayo 2020

**Diseño y dirección:** Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Christian Gulisano, Enrique D. Fernández, gBot
**Colaboran en este número:** Emiliano Polijronopulos, Dante Conti, Sebastián Vázquez Ferrero **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun.



El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.



Esta edición se terminó de imprimir en el mes de mayo de 2020.


REVISTAREPLAY.COM.AR











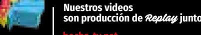










Nuestras redes sociales las administra: cemece.com.ar

Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net




▶ START

# QUÉ BONITA VECINDAD

**Uno de los juegos de zombis más emblemáticos de los 90 está de vuelta... ¡y en primera persona!**

▶ POR GBOT

**Con todo lo que pasó** este 2020, hay varios que dicen que lo único que falta es una invasión de zombis... Bueno, si va a haber una, ¡por lo menos que sea dentro de una de las mejores aventuras de zombis de los 90! Así como lo ven, los jóvenes Zeke y Julie vuelven al exterminio de muertos vivos, de la mano del vecino chileno Dude27th, un creador de mods del *Doom*, amante del clásico de 16 bits *Zombies Ate My Neighbors* (Sega Genesis, SNES). Obviamente, al tratarse de un mod del *Doom*, en esta ocasión vamos a poder recorrer todo el vecindario en primera persona. ¡Los zombis pixelados están más lindos que nunca!

Por el momento hay publicada una demo del mod donde podemos probar los primeros cuatro niveles del juego: "Zombie Panic" (los patios del vecindario), "Evening of the Undead" (los patios, pero de noche), "Terror in Aisle Five" (el nivel del shopping) y "Chainsaw Hedgemaze Massacre" (el laberinto que les dio pesadillas a varios). La perspectiva en primera persona da un condimento extra a estos niveles porque ya no vamos a poder "espiar" qué hay del otro lado de las puertas antes de abrirlas. También cabe destacar que no saber qué hay del otro lado de las paredes transforma el nivel "Chainsaw Hedgemaze Massacre" en un verdadero *survival*, como si estuviésemos escapando del mismísimo Némesis de *Resident Evil*. Más de uno va a saltar hasta el techo cuando escuche el ruido de la motosierra acercándose y le aparezcan los enemigos de repente al atravesar las paredes del laberinto.

Las armas disponibles por ahora son la clásica pistola de agua, las latas de gaseosa, el cortacésped, el matafuegos, la bazooka y los tomates. Por el momento, los únicos enemigos disponibles son los que aparecen en los cuatro primeros niveles, así que habrá que esperar para ver a los hombres lobo, los vampiros y, por supuesto, al favorito de todos: el bebé gigante.

Los efectos de sonido y la banda sonora son los originales del *Zombies Ate My Neighbors* para mantener el "remake" tan fiel como sea posible. Se nota que hay un gran esfuerzo por parte de Dude27th por duplicar los niveles hasta la última esquina, y logra que, al momento de manejar al personaje, sintamos que estamos recorriendo un barrio que ya conocimos de chicos.

Si quieren ser parte de la aventura, lo único que necesitan para probar la demo es tener instalado en su PC el programa GZDoom y tener una copia del *Doom II*. Bajan el mod de la página que les indicamos más adelante y lo arrastran al GZDoom para que se ejecute solo. Y si les preocupa ser medio de madera con los FPS, les tenemos buenas noticias: ¡en el mod funcionan el clásico IDDQD y el resto de los cheats del *Doom*!

Pueden encontrar la última versión del mod en www.moddb.com/mods/zombies-doomed-my-neighbors-mod. El proyecto estuvo parado por un tiempo, pero, gracias al apoyo de la gente en Internet, Dude27th decidió ponerlo de nuevo en marcha, así que si les interesa colaborar o quieren estar al tanto de sus novedades, pueden buscarlo en su patreon: www.patreon.com/Dude27th.

# EL PALA QUE AGARRA LA PALA

**Ante la montaña de recientes roguelikes con pixel art oscuro y depre, nada como desenterrar un nuevo plataformero divertidísimo.**

▶ POR SEBASTIÁN VÁZQUEZ FERRERO

**La nostalgia a menudo** nos atrae a recuerdos que resultan peligrosos de explorar. Al ver un juego retro hoy, se nota que los jugadores ya no estamos acostumbrados a ciertas mecánicas. Sin tutoriales, ni explicaciones en los puzzles, ni vidas o balas infinitas, con pozos y pinches que aparecen de golpe, jefes con más vida que Mirtha... Es decir, era natural cuando la dificultad buscaba sacarle monedas al jugador en el arcade. ¿Y hoy? Pues se puede tomar la estética y mecánicas antiguas junto con elementos de diseño nuevos, creando el *retraux*; la mezcla entre faux (falso) y retro.

La trama de esta saga es simplona y está llena de humor. Cada personaje involucra una artimaña particular; el protagonista usa la pala para rebotar sobre obstáculos, el caballero de la plaga vuela con bombas explosivas, el espectro trepa a lo *Ninja Gaiden* y el rey se lanza hacia arriba tras sus embestidas, en un giro de lo más elegante. Varios ítems a descubrir permiten saltos dobles, creación de plataformas, invencibilidad temporal, teletransportación y cosas más locas, permitiendo un montón de estilos de juego.




CADA JUEGO INVOLUCRA A UN PROTAGONISTA EN SUS PROPIOS NIVELES, MEZCLANDO LO MÁS COPADO DE *CASTLEVANIA*, *MEGA MAN*, Y HASTA *QUACKSHOT*.

El diseño hecho a mano (a diferencia de los juegos generados proceduralmente) hace que todo resulte muy pulido y sea altamente apto para *speedruns*, con balance fino entre desafío y frustración, algo que a los juegos de antes les importaba un corno. Cada escenario involucra ciertos enemigos y mecánicas, con jefes que dan batallas excelentes; y, como corresponde, hay que aprenderse sus patrones para poder ganarles.

Si pensaron gráficos estilo Family Game, atinaron. La pegadiza banda sonora de chiptune puro, con colaboraciones de Manami Matsumae, compositora del *Mega Man 1*, te dejará tarareando sus temas.

Pero lo mejor de esta saga no son sus destacables partes individuales, sino el conjunto y la inevitable comparación con sus abuelos. *Shovel Knight* no es como los plataformeros de antaño; es más bien como uno mismo: rescata con afecto solo lo mejor de aquellos.

LINK:
YACHTCLUBGAMES.COM/SHOVEL-KNIGHT




**FINAL FELIZ.** *Shovel Knight Shovel Knight* destaca en el océano de inconclusos que es Kickstarter






# PARA EL WALKMAN DE LA DAMA Y EL CABALLERO

**El casete, un formato que se niega a morir de la mano de nuestros soundtracks favoritos.**

▶ POR KABUTO

**¿Qué tan** difícil podía ser hacerse con el soundtrack de un videojuego allá en los 90? Hoy en día podemos acceder a cualquiera de ellos vía YouTube, pero ¿se imaginan qué hubiera sido si aquellas fabulosas melodías se hubieran distribuido de forma masiva y accesible en un formato como el casete?

Esto es lo que nos ofrece nuestro amigo y colega Chuck Morris, músico y aficionado al formato basado en cinta magnética, quien inició un hermoso proyecto: llevar aquellas canciones que nos conmovieron de jóvenes a un formato que se convirtió en *under* pero vuelve a pasos agigantados. Un soporte "discontinuado", pero que, mientras sigan existiendo las lapiceras bic, seguirá siendo rebobinado.

El proyecto Tienda Retro Microtapes nos pone al alcance de la mano los soundtracks de juegos como *Megaman*, *Contra*, *Altered Beast*, *Rock N' Roll Racing* y más en formato casete, realizados de forma artesanal y con un diseño de arte simplemente maravilloso. Cada uno de estos casetes, desde la selección del juego hasta el arte de la tapa, la atención a los detalles, la reecualización del audio y la mejora de su calidad, es realizado con un amor y una prolijidad que dan gusto ver.

Retro Microtapes nos ofrece un catálogo en crecimiento, de una calidad impecable y con una carga de nostalgia enorme, en una variedad de títulos dignos de ser coleccionados.



INVITAMOS A LA GENTE A OPINAR QUÉ JUEGO DEBERÍA TENER SU EDICIÓN EN CASETE. PUEDEN COMENTARLO EN LAS REDES SOCIALES DEL PROYECTO MICROTAPES.

Hoy por hoy, existen unos 20 títulos entre Genesis, Nes/Famicom y MS-DOS, porque pocas cosas suenan a mejor idea que tener el soundtrack de *The Secret of Monkey Island* en tu walkman camino al trabajo.

¿Qué nos depara el futuro? Quizás el soundtrack de juegos de Saturn o Dreamcast en CD, con "librito" a todo color en caja de acrílico, solo el tiempo lo determinará.

REDES:
IG @MICROTAPESRECORDS · FB/TIENDARETROMICROTAPES

# HIJO 'E TIGRE

**La vuelta de los Tiger Electronic Handheld.**

**Similar a lo que** hizo Bandai Namco allá por 2017 con la vuelta de los Tamagochi, la gente de Hasbro se pone noventera como el menemismo y saca de nuevo al mercado los Tiger Electronic Handheld, la consola portátil del que no tenía tanta plata para comprar un Game Boy o un Game & Watch, pero que le sobraba como para comprar un 9999 en 1 en un "todo por dos pesos". Fieles al diseño original, van a tener un display de LCD y a usar dos pilas AA. Por ahora hay cuatro modelos anunciados: *La sirenita*, *Sonic 3*, *Transformers: Generation 2* y *X-Men: Project X*. Dijeron, sin embargo, que el diseño está "inspirado" en el original, así que en una de esas tenemos suerte y cambian el material que cubría la pantalla, conocido por rayarse con facilidad entre tantas idas y venidas de un bolsillo a otro.



**EL SALTO DEL TIGRE.** ¿Podrán pegarla de nuevo?

La fecha estimada de salida al mercado de estos es entre septiembre y diciembre de este año y se calcula que van a costar aproximadamente 15 dólares cada uno. Van a ser un poco más económicos que los Tiger Electronic Handheld que podemos encontrar en eBay (como el *Jeopardy*, el *Battle Bots* o el *Magic Johnson Basketball*, que rondan los 20-30 dólares cada uno, nuevos, en caja).

Hasbro espera pegarla y sacar otros modelos más adelante, así que es cuestión de estar atentos a ver si gana la nostalgia y la gente los compra o si se los tiran por la cabeza porque ya pasó su era de gloria.

▶ POR GBOT





## gBot*

### Top 5: Niveles Bonus

**Cinco niveles extra extraordinarios**

**Las pantallas especiales** son un excelente cambio de ritmo en los juegos. Proponen un modo de juego diferente, cambian la perspectiva, el control o incluso al personaje que manejamos. Les compartimos algunos niveles que nos volaron la cabeza en su momento y que siguen siendo tan divertidos como entonces.




### 1 | VOLAR EN LA ALFOMBRA (*ALADDIN* - GENESIS/SNES)

¿Una sección de "naves" en el medio de un juegazo de plataforma, donde encima suena una de las mejores canciones de Disney de fondo? Mil y una veces sí. Mención especial para el nivel bonus en el que juntamos manzanas con Abu.

### 2 | DISPARARLES A LOS COWBOYS (*SUNSET RIDERS*)

Si alguna vez quisiste ser Cormano y no te crece la barba, podés probar el nivel bonus del *Sunset Riders*. El juego pasa de su tradicional vista de costado a un *quick-draw* en primera persona. ¡Es mucho mejor que el *Mad Dog McCree*!

### 3 | A LOS SHURIKENAZOS (*SHINOBI*)

Igual que en *Sunset Riders*, pasamos del perfil a la primera persona, pero acá tenemos ninjas por la izquierda, ninjas por la derecha y ninjas saltando para agarrarte, a toda velocidad. No dejes pasar a ninguno porque no perdonan.

### 4 | LOS SPECIAL STAGES (SAGA *SONIC* - GENESIS)

Ya sea que tengas que rodar para juntar anillos o todas las esferas azules, los niveles bonus de los juegos del erizo azul nunca decepcionan. En particular, siempre me gustaron los del *Sonic 2*, con la cámara detrás de Sonic mientras agarramos anillos. ¿Quién te conoce, *A jugar con Hugo*?



### 5 | ROMPER UN AUTO (*STREET FIGHTER II*)

Con tanta pelea en muelles, palacios y saunas, romperle los vidrios y la chapa a un auto estacionado era quizás el momento más callejero del juego. Una lástima que después de reventarlo no le escribieran con aerosol: "Con la banda del *hadouken* no se jode".

*

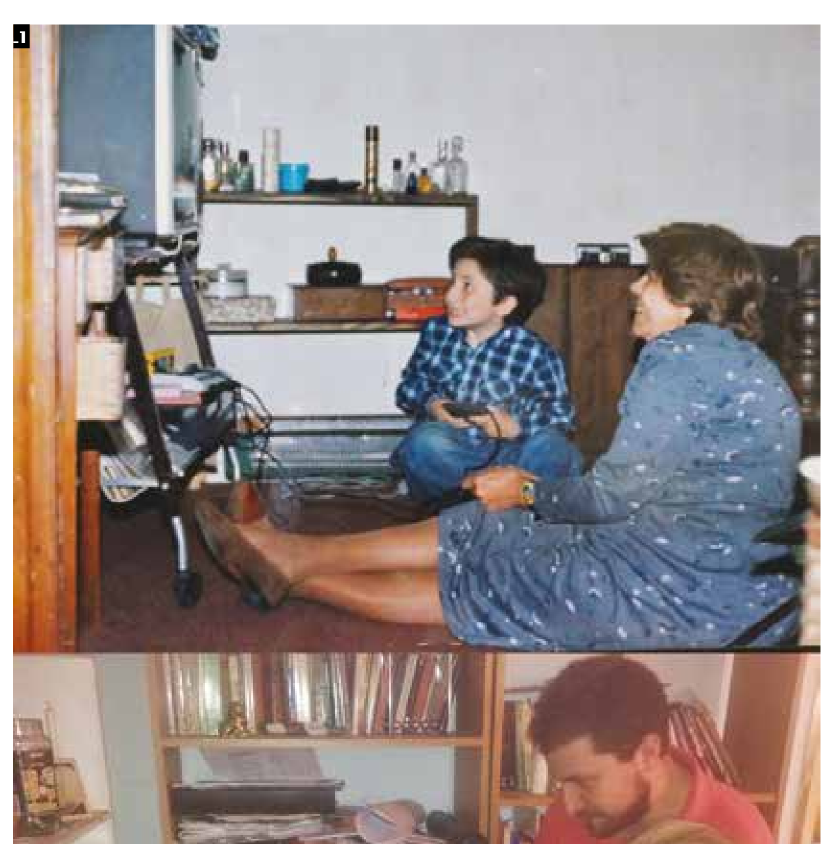
*Casi no se puede decir «golden retriever» sin decir «retro». Amigo del píxel, de los RPG clásicos, la literatura, la animación y de ladrarles a los autos. Creador del* Final Puantasy, *del* Final Puantasy UBA *y varios proyectos dejados a medias. También escribo, dibujo y doy la pata.*





# PLANETA JUEGOS

**Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.**












1_ Bellezas de fotos nos mandan nuestros lectores. Amor puro. Gracias. Ella se llama Nelly, él, Sebastián. 2_ Los modernos Game & Watch Panorama Screen. Solo seis modelos producidos entre 1983 y 1984. Pantallas a color con luz. También te servía de despertador. ¿Tuviste uno? 3_ ¿El mejor podcast en español sobre videojuegos? *Modo Historia*, de Guillermo Crespi. Se destaca por su contextualización de cada tema que abarcan. 4_ Hernán Beroldo, del canal de YouTube y la página de Facebook *Retrocidad*, comunicó en redes esta gran noticia. Nos contactamos con él y acertadamente nos describió su emoción como: "Me sentí como cuando un juego no te andaba y volvías al local a grabarlo, pero en los tiempos de ahora, o sea, online, a distancia". Fantástico.

# NESS

**¿Cuántos héroes necesitan llamar a su mamá y pedirle plata a su papá para poder cumplir su misión?**

▶ POR CHRISTIAN GULISANO

FICHA TÉCNICA

EDAD: 8 AÑOS.
ESTATURA: 1,25 M.
PESO: 28 KG.
COMIDA FAVORITA: LA DE SU MAMÁ.
MEJORES AMIGOS: PAULA, JEFF Y POO.
HOBBY: SONREÍR PARA LA CÁMARA.



**Repasemos** algunos de los atributos que cualquier héroe de RPG que se precie de tal debe tener: magníficos poderes, valentía inagotable, autodeterminación, fuerte personalidad, la capacidad de levantar espadas que desafían las leyes de la física. Pareciera ser que todo aquel a quien el destino elige para una misión épica y fantástica debe alcanzar estas cualidades para ser grande y lograr su cometido. Las gestas importantes no están a la altura de personajes ordinarios, ¿no?

NESS ES UN CHICO COMÚN Y CORRIENTE.

Ness es un chico común y corriente. Hasta que un día cae un meteorito, llegan los extraterrestres y le toca a él bancar la parada. ¿Deja entonces de ser un chico común y corriente? Para nada. Con una buena ración de comida casera, un bate de béisbol y sus amigos, se lanza a la aventura para desbaratar los perversos planes alienígenas y restaurar el orden en la Tierra. Pero Ness es chiquito y necesita de la supervisión de sus papis para poder cumplir con su objetivo. Por eso, cuando esté triste siempre llamará a su mami, y cuando el chanchito esté vacío, su papi siempre le tirará unos invaluables pesitos. Lógicamente, en el camino encontrará poderes especiales para derrotar a los enemigos, pero siempre deberá apoyarse en sus compañeros y en otros personajes, ya que en donde él es débil, ellos demuestran su fortaleza. Y como Ness está en plena etapa de crecimiento, los diferentes platos y bebidas que encuentre en el camino le darán las vitaminas y minerales necesarios para ser un chico/héroe sano y fuerte. Así, yendo entre ciudades, pueblos y parajes y superando las dificultades propias de la travesía y de su corta edad, nuestro pequeño valiente finalmente logrará plantarse ante el malvado Giygas y decirle a la cara: "Sí, todavía le pido permiso a la maestra para ir al baño. Pero me la banco".

Ness nos demuestra entonces que, aun con nuestras limitaciones, podemos lograr cosas importantes. Al fin y al cabo, eso es lo que hacen los héroes poderosos en los videojuegos, mientras que los héroes en la vida real... Vaya, ¡qué coincidencia!







# BURGERS & PIXELS

**Como los hongos y las estrellas para Mario, las hamburguesas y los juegos son dos pilares clave en la vida de Burger Kid.**

▶ POR DANTE CONTI

**Burger Kid tiene** tatuado un fichín, su logo es una hamburguesa pixelada y la intro de sus videos es una refe al *Space Invaders*, pero, en vez de aliens, la navecita dispara fetas de bacon, vasos de gaseosa y hamburguesas. ***Replay*** conversó con él sobre su faceta gamer.



EN SU CANAL, DE MÁS DE 90 MIL SUSCRIPTORES, LO PODEMOS VER COMIENDO HAMBURGUESAS, PIZZAS, SNACKS Y HACIENDO VLOGS, CONCURSOS COMO LA COPA KID Y SU VIAJE A ESTADOS UNIDOS CON HAMBURGUESEROS BY HELLMANN'S.

REDES:
INSTA: BURGRKID
TW: BURGER_ _KID
FB: BURGERKID
YT: BURGER KID

***De chico, ¿cómo era tu relación con los videojuegos?***
Si era por mí, jugaba todos los días. Tengo el recuerdo de que el año se me dividía en dos: una mitad quería estar en la calle y no aguantaba a que saliera el sol para jugar a la pelota. La otra, cuando hacía frío, quería estar en casa jugando. No me importaba nada. No veía la hora de volver de la escuela y ponerme a jugar.

***¿Por qué le diste esa estética a tu canal de YouTube?***
Surgió del logo con la hamburguesa pixelada que mandé a hacer. Los diseñadores que contraté sabían que me gustaban los videojuegos. Por eso empecé a poner todas cosas de ese estilo. Es una estética que me encanta: mi casa está llena de cuadritos y calcomanías de juegos. El imaginario retro de los videojuegos es lo que más me atrapa.

***¿Qué diferencias encontrás entre los videojuegos actuales y los de antes?***
Es básicamente lo mismo. Es como que me preguntes: "¿Qué diferencias hay entre la música de antes y la de ahora?". Hay un montón, pero, a la vez, ninguna. Lo que puede cambiar es la complejidad, la historia, los diálogos..., detalles. La mecánica del juego es la misma: te enseño un mundo, te digo cómo va a reaccionar, resolvé el problema y chau.

FOTO: GENTILEZA BURGER KID



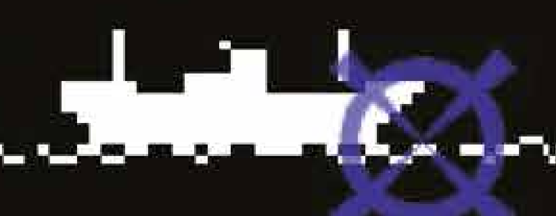
**HAMBURGUESERO.** Burger Kid de viaje en NYC.

"DE CHICO, PARA MÍ, EL QUE JUGABA A LOS VIDEOJUEGOS ERA UN CANCHERO".

***Hace algunos años el gamer era sinónimo de freak o de víctima de bullying. Hoy claramente está en otra posición, ¿qué pensás de eso?***
De chico, para mí, el que jugaba a los videojuegos era un canchero. Al mismo nivel que el chabón que andaba en patineta. Como John Connor en *Terminator 2*, tiene una moto, se escapa de la casa de la madre, roba un cajero y va a los videojuegos. Igual sí, hoy ser gamer está mejor visto. Antes los padres se preocupaban porque sus hijos no salían a la calle.

***En IGTV te hiciste un público con la serie del* Super Sidekicks 2.**
Eso que se ve en los videos es lo que hago desde que nací. Juego al FIFA y lo que me divierte es hablar y comerle la cabeza al otro. Siempre les quise dar vida a los personajes de los juegos. Les invento un nombre y, si te gano, te como la cabeza toda la semana.

***¿Cuál es tu personaje favorito de todos los videojuegos?***
Turner, el protagonista de *Comix Zone*, un dibujante de cómics al que lo posee su propia historieta. La estética me parece fenomenal y el chabón me parece un canchero. De chico quería ser él: con el pelo largo, medio rockerito, muy noventero mal.










## II PAUSE
# SEA WOLF

ARCADE · MIDWAY 1976

SI VISITASTE ÚLTIMAMENTE ALGÚN SALÓN DE VIDEOJUEGOS, HABRÁS NOTADO QUE LA EXPERIENCIA DE JUGAR HOY CON LOS MUEBLES DE LOS ARCADES VUELVE A SER LA GRAN DIFERENCIA CON JUGAR EN TU CASA. ES LO QUE GARPA. BUENO, ESTO EN LOS COMIENZOS ERA TAMBIÉN EL GRAN ATRACTIVO. MUEBLES COMO EL DE *SEA WOLF*, EN DONDE MANEJABAS UN PERISCOPIO PARA ABATIR CON TORPEDOS A ENEMIGOS, ERAN ALGO ÚNICO. DETALLES COMO LUCES Y PALABRAS QUE SE PRENDÍAN SOLO DENTRO DEL PERISCOPIO HACEN QUE JUGARLO EN UN EMULADOR NO LES HAGA HONOR A SUS IDEADORES. SI FUISTE A LA COSTA DE VACACIONES DURANTE LOS 80, QUIZÁS HAYAS VISTO A TU PAPÁ JUGÁNDOLO.

▶ POR JUAN IGNACIO PAPALEO

TIME
54

SCORE
300






▶ENTREVISTA

# ÉRASE UNA VEZ EN AVELLANEDA

▶ POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

**Habiendo tantas historias de videoclubes para contar, elegimos uno que fue pionero en el negocio de alquilar películas y videojuegos en el sur del conurbano bonaerense.**

**Además de** los locales de fichines y aquellos comercios abocados exclusivamente a los videojuegos, los videoclubes de barrio también supieron ser un refugio para miles de argentinos aficionados al arte de los jueguitos. Estos espacios, además de ofrecer todo tipo de películas, les permitían a sus socios alquilar, comprar o canjear cartuchos y consolas. Hoy en día están prácticamente extinguidos, pero algunos de ellos aún se mantienen vigentes. Video Claudio fue uno de los primeros videoclubes de Avellaneda, más precisamente de Sarandí. ***Replay*** habló con Gustavo Sarno, uno de sus dueños, para que nos contara un poco sobre aquellos años al frente del negocio donde trabajaba y se divertía al mismo tiempo.

**Contame cómo arranca el video.**
Allá por el año 85, un ex empleado de mi papá le aconsejó que abriera un videoclub ya que era muy rentable y sabía que a mi viejo le gustaba mucho el cine. De hecho, el local que teníamos era de fotografía y ya alquilaba películas en Super 8. El video era como una continuación de lo que ya tenía, por eso decidió abrirlo. Cuando arrancamos, el auge era tan grande que recuerdo comprar más de 100 películas en VHS por mes, que para esa época era muchísimo. Fuimos uno de los primeros videos de Avellaneda y venía gente de todos lados.

**¿En qué momento se sumaron los videojuegos?**
En el año 90, un proveedor y amigo de la familia que sabía de mi locura por los videojuegos me avisó que iban a entrar unos jueguitos. Mi respuesta fue instantánea: "Traémelos ya". Así fue como empezamos con el Family Game.

**Hablame de esa locura por los jueguitos.**
Arrancó de muy chico, cuando mi viejo llegó a casa con el Atari. Con mis hermanos estábamos enloquecidos. Recuerdo también los arcades como *Moon Patrol*, *Missile Command*, *Galaga*, *Phoenix*. Y en el video, si bien era un negocio, también me la pasaba jugando. Tal es así que, al día de hoy, me desligué de las películas, pero sigo jugando con mis consolas. Nada nuevo, todo retro.

**¿Trabajaban con consolas? Algunos locales las conectaban y cobraban por hora.**
Sí, teníamos varias. En el 92 compré una Genesis. Me habían deslumbrado los gráficos, sobre todo cuando vi el *Streets of Rage*. También Master System, SNES, PlayStation, Nintendo 64, 3DO, Sega-CD, Sega Saturn, Atari Jaguar, Neo-Geo. Al ser consolas caras, se alquilaban por hora, más que nada para amortizar lo que era el deterioro de los joysticks, que no eran nada baratos.

**Tengo entendido que organizabas torneos dentro del video; ¿de dónde salió la idea?**
Arrancó un poco por la gran cantidad de chicos que venían al local. Empezamos con el *Street Fighter* para la SNES. Se anotaron casi 100 chicos y hubo premios para todos, desde consolas hasta trofeos y medallas. Después, cuando adquirí la Neo-Geo, empezamos los torneos de fútbol con el *Super Sidekicks*. El ganador obtenía como premio la Neo-Geo.

**Con la masividad de la piratería y la llegada de Internet, los videoclubes dejaron de ser un negocio. ¿Ese también fue el motivo de cierre de Video Claudio?**
En el 95 decidí hacer ferias y fue tanto lo que se vendía que les di prioridad a los juegos. Hasta que un día, allá por el año 2000, hicieron un operativo en la feria de Solano y me sacaron todos los juegos. Nunca me devolvieron la mercadería y me costó seguir. Por el lado de las películas fue más obvio. Con la llegada del DVD todos tenían copias y el VHS quedó de lado. Fue como un final anunciado. Conservo algunas cosas, no mucho, pero algún recuerdo me guardé.

> "AL SER CONSOLAS CARAS, SE ALQUILABAN POR HORA, MÁS QUE NADA PARA AMORTIZAR LO QUE ERA EL DETERIORO DE LOS JOYSTICKS, QUE NO ERAN NADA BARATOS".

**REBOBINE, POR FAVOR**

"HAY UNA ANÉCDOTA QUE NO ME OLVIDO MÁS. CUANDO ESTABA POR ESTRENARSE *RAMBO 3* SE HABÍA GENERADO MUCHÍSIMA DEMANDA Y LOS CLIENTES SABÍAN CUÁNDO LA ÍBAMOS A RECIBIR. ESE DÍA FUI A ABRIR EL LOCAL Y TENÍAMOS AFUERA UNA COLA DE UNAS 50 PERSONAS. UNA LOCURA".








EN VIDEO CLAUDIO
TODO CANJE

Si, ahora en **Video Claudio** tenes la posibilidad de cambiar tu video juego (cassette) que ya jugaste por otro pagando solamente $ 3.-.
**Gran stock en mercadería**
(ahora ya tenemos La Pantera Negra (Neo Geo))
Preparate por que se viene el supercampeonato con estos juegos Art of Fighting y Super Sideckiks, ambos de Neo Geo.
no dejes de venir porque en campeonatos somos los primeros.
**Premios para todos**

Campeonato de Futbol (Video Juego) Primera "A" y Primera "B"

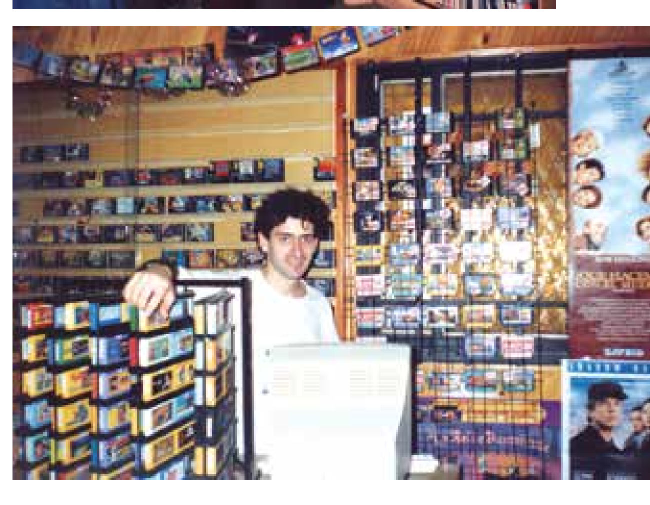
Family Game reparados a nuevos $ 35.-

VENGA A VER QUE PRECIOS

**Por tus canjes participá por el sorteo de un cassette a elección.**

Tambien fotografía, rollos, marcos, video club, filmaciones de videos sociales, computación; todo e...
Acha 342





**OJOS DE VIDEOTAPE.** Un Gustavo feliz en tiempos del VHS, rodeado de películas, afiches, consolas y bocha de cartuchos.

▶ SELECT VERSION: FALLOUT

# NO TOCA BOTÓN

**La guerra nunca cambia, pero los juegos sí. La franquicia sinónimo de apocalipsis nuclear empezó con dos RPG en vista isométrica, cuando "FPS" todavía parecía la sigla de un virus.**

▶ POR EZEQUIEL VILA

**Para 1994,** Interplay Entertainment había cambiado su perfil de developer hacia el publishing con mucho éxito (fue encargada de llevar a los jugadores joyas como *Another World*, *Alone in the Dark*, *Rock'n Roll Racing* y *Earthworm Jim*) y estaba lista para hacer su propio gran juego, desde el documento de game design hasta la pantalla del jugador. Una de sus flamantes cabezas, el desarrollador Brian Fargo, al momento de plantearse un nuevo proyecto, quiso recuperar una de las ideas que había desarrollado en los 80, pero que era propiedad de EA: *Wasteland*, un RPG de la era DOS ambientado en un mundo sci-fi destruido por el holocausto nuclear. Pero EA (cuándo no) no cedió y obligó a Fargo a desarrollar un nuevo universo narrativo para sus obsesiones postapocalípticas.







**_FALLOUT 2.** La venganza del Estado.

### *Un desierto de ideas*

Así que Fargo se plantó frente a su equipo y trató de precisar qué era lo que hacía a *Wasteland* un buen concepto y qué elementos del género RPG eran indispensables. El ítem que encabezaba la lista era la posibilidad de tomar decisiones, pero el equipo, que estaba plagado de ávidos ñoños jugadores de juegos de rol de mesa, agregaba algo que por lo general se olvida: la importancia de que esas decisiones acarreen consecuencias. Así, en el juego podés dispararle a cualquier NPC, pero sabé que las balas que vos tiraste van a volver.

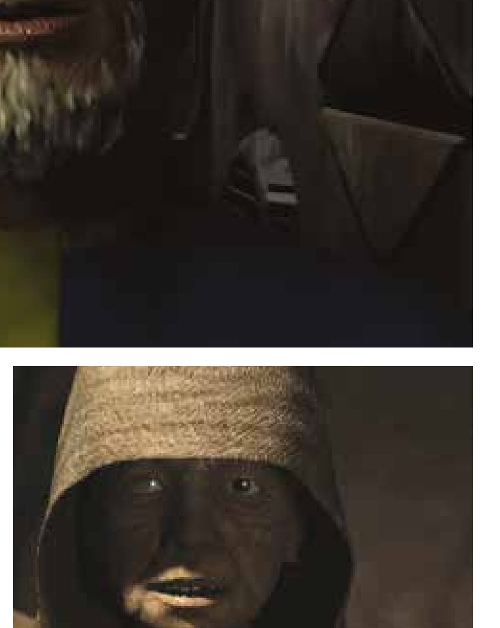
Mucho antes de tomar esta decisión, un solitario Tim Cain trabajaba en el desarrollo de motores para juegos y había conseguido buenos resultados con un sistema de gráficos isométricos que permitía mucho detalle y buena navegación. Al verlo, Brian Fargo lo metió de inmediato en el proyecto y, junto con Leonard Boyarsky en la dirección artística, emprendieron el desarrollo de un juego que se fue colando sin hacer mucho ruido entre los proyectos grosos de Interplay. Tres años duró la tarea hasta que vio la luz en 1997 bajo el sello Black Isle, la división de desarrollo que se terminó generando dentro de la compañía.

> DESDE LA CINEMÁTICA INICIAL, EL *FALLOUT* DECLARA SU TONO SIN RESERVAS.

### *A sangre fría*

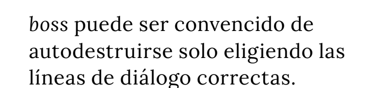
Desde la cinemática inicial, el *Fallout* declara su tono sin reservas. En su primera escena (aun antes del emblemático "War, war never changes"), dos militares ejecutan a un civil en la vía pública y voltean para saludar a la cámara. Dice la memoria oral que al ver ese teaser, el mítico game designer Steve Jackson no quiso saber nada con que usaran su sistema de juego (GURPS) y que por eso Chris Taylor (lead designer) propuso el emblemático S.P.E.C.I.A.L. (denominado así por las siglas de sus stats en inglés: Strenght, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility y Luck). Este viraje terminó en un concepto de gameplay muy novedoso, en el que el jugador puede resolver el juego con la espada, la pluma o la palabra; al punto de que, si contamos con la labia suficiente, hasta el *final boss* puede ser convencido de autodestruirse solo eligiendo las líneas de diálogo correctas.





**_ANOTÁ.** Un chip de agua, yerba y una docena de huevos. Traeme el vuelto, eh.



**_TACTICS.** Un *Fallout* sin onda.



**_IMAGEN CONOCIDA.** Dedicado a todos los pioneros



**_LA VILLA DE ARROYO.** No tienen chip de agua, no tienen baterías de microfusión

### *Seguir pateando la wasteland*

Durante su desarrollo, el *Fallout* estuvo cerca de ser cancelado varias veces. Sin embargo, al llegar al lanzamiento, todos estaban tan impresionados por la calidad del producto que inmediatamente se comenzó el trabajo sobre una secuela. El universo daba para más y había que reutilizar todos esos assets. Pero al poco tiempo de empezar el desarrollo, los popes detrás de los Vaults se fueron de la compañía: Fargo, Cain y Boyarsky se fueron a formar su propia empresa y a cargo del proyecto quedó Feargus Urquhart, que había sido parte de la partida inicial.

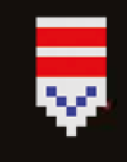
*Fallout 2* se desarrolló en un tiempo récord. Mientras que el primero llevó 3 años de trabajo con un equipo muy pequeño, la secuela estaba en las calles en tan solo un año. La producción fue tan alocada que equipos diferentes trabajaban sobre escenarios y arte que no se sabía bien a dónde iban a parar. Este trabajo acelerado y en paralelo resultó en un producto mucho menos pulido que el original. Mientras que algunas mejoras básicas aparecieron en el gameplay (la posibilidad de empujar a los molestos NPC que bloquean las puertas, cambios en la UI, ajustes en el balance), el tono del juego es mucho más irregular, incurriendo muchas veces en chistes medio fuera de registro e incontables referencias a cosas como Monty Python o Godzilla. Aun así, se trata de un juego brutal, que llevó el original a una proporción inimaginable, con un mundo gigantesco y posibilidades nunca antes vistas en un videojuego (desde andar con tu propio coche nuclear hasta convertirte en una estrella porno). FO2 es lo que cualquier fanático quiere de una secuela: más, más y más del juego que ama.

### *Lapocalipsis*

Después de estos dos exitazos, Interplay intentó exprimir su nueva franquicia sin mucho éxito. Le siguieron dos spinoffs (*Tactics* y *Brotherhood of Steel*) que relegaban los elementos de rol por el puro combate. El grueso del equipo original trabajó en una secuela directa a FO2 bajo el nombre *FO: Van Buren*, pero su producción se canceló con la caída económica de Interplay y la posterior venta de la licencia a Bethesda, que recién en 2007 nos traería la tercera entrega de la serie, convertida al FPS. Aun así, muchas de las ideas del isométrico y fallido *Van Buren* fueron recicladas en el *Fallout: New Vegas*, ya que el estudio elegido para desarrollarlo (Obsidian) estaba conformado principalmente por ex Black Isle, como su fundador, Urquhart.

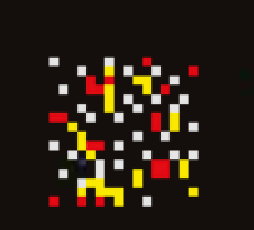
**TO THE VAULT**

SEGÚN BRIAN FARGO, LA IDEA DE LOS "VAULTS" COMO INICIO DEL JUEGO FUE ELEGIDA PARA QUE EL JUGADOR TUVIERA LA EXPERIENCIA DE DESCUBRIR EL MUNDO DEL JUEGO JUNTO CON EL PERSONAJE, SIN TENER QUE RECURRIR A RECURSOS BERRETAS CLÁSICOS DE OTROS RPG COMO QUE PERDISTE LA MEMORIA.



# INVASIÓN

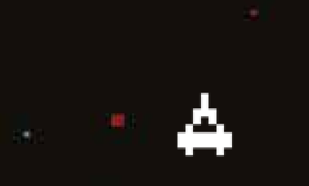


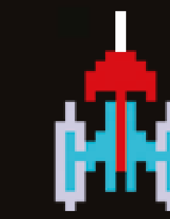


PIXELADOS INVASORES DEL ESPACIO DOMINARON EL FIRMAMENTO DE LOS VIDEOJUEGOS POR AÑOS. EN SU REINADO UNA INDUSTRIA NACIÓ, CRECIÓ Y COPÓ EL PLANETA. EL IMPERIO DE LA ARMADA GALÁCTICA PARECÍA IMPERECEDERO, PERO LA APARICIÓN DE NUEVOS JUEGOS REBELDES LE DISPUTARON EL TRONO.

▷ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN









THE GALACTIC HEROES

# JOIN US AND SHARE THE SOFTWARE

**Durante la** década de los 50, mientras la URSS y los EE. UU. se iban metiendo de lleno en la guerra fría mediante sus programas de armamento nuclear y carrera espacial, otras batallas se libraban dentro de las universidades estadounidenses. Nuevos desarrollos vinieron a mejorar las antiguas computadoras de tubos: la irrupción de los circuitos integrados trajo consigo una nueva camada de equipos, más baratos y más pequeños. Aquel invento que había servido para cambiar el destino de la guerra y mejorar las cuentas de los bancos o administrar los censos nacionales, se expandió también por los campus universitarios. Profesores, catedráticos de todas las clases y seminaristas de toda índole se encontraron frente a esos bodoques de metal con cientos de perillas, botones y teclas, imaginando ansiosamente para qué podían ser utilizados. Todos sabían que tenían en sus manos una puerta inmensa de conocimiento, pero muy pocos tenían idea de cómo abrirla. Detenernos en los pormenores de aquel caldo de cultivo merecería un número entero, pero podemos dar algunos pasos para contar el periplo intergaláctico iniciado con *Spacewar!*

Muchos de los primeros experimentos interactivos con computadoras surgieron dentro del famoso Tech Model Railroad Club (TMRC) que funcionaba dentro del MIT (Massachusetts Institute of Technology). Aquel grupo se dedicaba a recrear modelos de trenes, tanto su aspecto físico como los complejos circuitos férreos, que eran controlados por una de las computadoras experimentales del MIT. Dentro de este grupo se hallaba Steve Russell, pionero de las ciencias de la computación y prócer de los videojuegos. Durante septiembre de 1961, el MIT compró un nuevo equipo, la mítica PDP-1, del fabricante DEC, y la instaló en el segundo piso del edificio 26. Toda la comunidad estudiantil se congregó ante este suceso único e inmediatamente comenzaron los desafíos para demostrar de qué era capaz esta máquina.

Russell vio todo esto y se juntó con sus colegas hackers e investigadores (Martin Graetz, Wayne Wiitanen, Bob Saunders y Steve Piner, entre otros) para pensar qué hacer. La computación, pese a estar en un proceso de constante evolución, no lograba despegar puertas afuera: esas moles gigantescas no mostraban nada interesante para el común de la población. Russell tenía en cuenta esto y por eso llegó a la conclusión de que debían hacer algo que mostrara al máximo las capacidades de la PDP-1 a la vez que despertara la curiosidad de los legos, y que lo mejor para eso sería desarrollar un juego. ¿Qué juego sería? Varios experimentos interactivos ya se habían sucedido sin causar demasiado revuelo, pero Russell y sus compañeros apostaban a algo mayor. Buscaban crear algo que explotase al máximo el equipo nuevo, que fuera desafiante, divertido y tuviera lo que hoy llamaríamos "rejugabilidad". Utilizando el monitor de la computadora (un equipo que originalmente se utilizaba como monitor de radar), plantearon una experiencia en la que no solo los jugadores interactuaran con el juego, sino que también admitiera "jugadores pasivos" que mirasen la pantalla, como si se tratase de un show televisivo.

De esta manera, el equipo de Russell diseñó y pensó un juego de comando de naves, de a dos jugadores, en el que cada nave tenía que destruir a la otra detrás de un fondo de centelleantes píxeles estelares. Para esto, habría recursos limitados (combustible y municiones) y se utilizaría un joystick, diseñado por los miembros del TMRC. Para calcular la trayectoria de las naves y su movimiento, tuvieron que pedirle al fabricante, DEC, que otorgara el código de las rutinas de cálculo de funciones trigonométricas. La primera versión del juego estaba lista, tras unas 200 horas de trabajo, para fines de enero de 1962.

Inmediatamente luego de una presentación para unos pocos concurrentes, toda la comunidad hacker del MIT quedó obnubilada ante este nuevo espectáculo e instantáneamente comenzaron a hackear el juego: agregaron una estrella central que atraía a las naves y los disparos con su campo gravitatorio y sumaron la función de hyperspace que nos permitía "saltar al hiperespacio" para aparecer en algún lugar random de la pantalla y así escapar de algún torpedo que fuese directo a nosotros. El juego fue mejorado y pulido por una infinidad de programadores y hackers que tenían libre acceso al código, y para abril de 1962 se hizo una demo abierta a la universidad, público en general y prensa.

### La primera avanzada

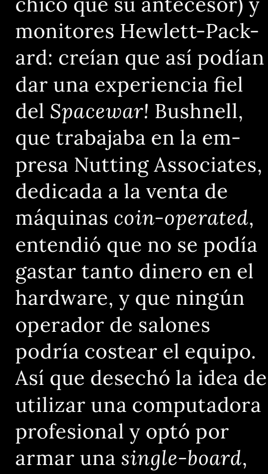
Durante los años siguientes, *Spacewar!* circuló por todas las universidades de los Estados Unidos, siendo modificado, hackeado y mejorado constantemente. Uno de los estudiantes que lo jugaron durante esa recorrida fue Bill Pitts, quien se hallaba en la Universidad de Stanford desde 1964. Pitts era un aficionado a la exploración y se la pasaba merodeando por el campus universitario en busca de los túneles de las viejas tuberías de vapor que había en los subsuelos. Fue así como, en una tarde de 1968, durante uno de sus paseos, descubrió un edificio que no había visto nunca. Estaba completamente cerrado, por lo que decidió volver de noche para intentar colarse sin que nadie lo viese. Inmensa sorpresa se llevó cuando, al llegar cerca de la medianoche, lo vio abierto y rebosante de vida: estaba ante el Laboratorio de Inteligencia Artificial de Stanford, con su PDP-6 conectada a 20 máquinas de teletipo.

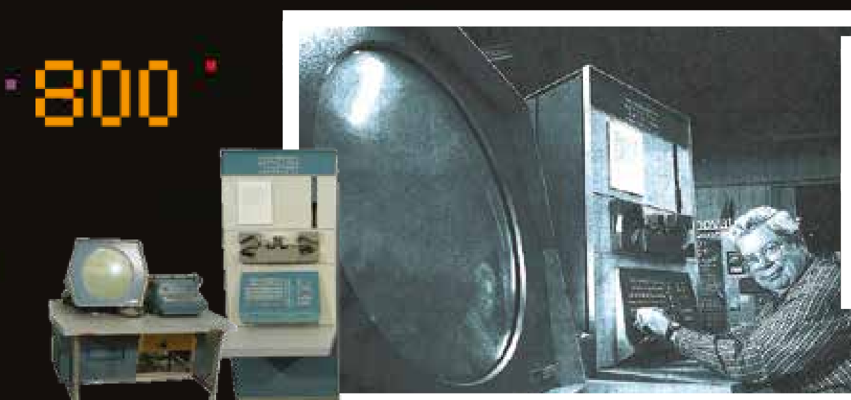
Pitts logró convencer al líder del proyecto de que lo dejase usar la computadora en los momentos en que esta no era utilizada; y este, a su vez, lo convenció para que dejara de lado la cursada de "Historia de la civilización occidental" y se anotara en "Introducción a la computación". A todo esto, él ya había jugado una versión de *Spacewar!* en otra PDP-1 del campus; pero ahora, pudiendo utilizar este nuevo equipo, se dedicó a jugar y a hackear el juego casi a tiempo completo. Pitts jugaba siempre con su amigo de la secundaria, Hugh Tuck, quien, durante una ronda de partidas, le dijo que "aquel que pudiera poner un slot de monedas a la computadora probablemente se haría rico". Tuck no fue el único que tuvo esa visión cuando vio el *Spacewar!* Nuestro querido y polémico Nolan Bushnell también había jugado partidas junto con Pitts y oportunamente tuvo la misma idea. ¿Casualidad?

**MUCHOS DE LOS PRIMEROS EXPERIMENTOS INTERACTIVOS CON COMPUTADORAS SURGIERON DENTRO DEL FAMOSO TECH MODEL RAILROAD CLUB.**

Permítame dudar, señor Bushnell, su prontuario lo delata. Lo cierto es que, más allá del pensador original, la idea de comercializar los videojuegos ya se había prendido.

Los primeros en entrar a la acción fueron los nerdos Pitts y Tuck, quienes decidieron invertir 20 mil dólares en una PDP-11 (modelo más económico y chico que su antecesor) y monitores Hewlett-Packard: creían que así podían dar una experiencia fiel del *Spacewar!* Bushnell, que trabajaba en la empresa Nutting Associates, dedicada a la venta de máquinas *coin-operated*, entendió que no se podía gastar tanto dinero en el hardware, y que ningún operador de salones podría costear el equipo. Así que desechó la idea de utilizar una computadora profesional y optó por armar una *single-board*, es decir, una placa única y *custom*, dando vida así a la primera placa de arcade del mundo. Esto, por supuesto, tenía grandes implicancias a nivel jugabilidad, ya que se debían recortar muchas *features* del juego: se sacó la posibilidad de jugar de a dos y se quitó la estrella central. De esta manera, solamente quedó un juego en el que debíamos disparar a dos platillos ▶▶





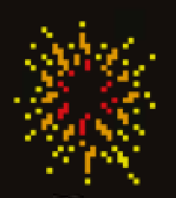


**CHAPAS Y CIRCUITOS.** Así lucían las PDP. En el medio, Steve Russell.

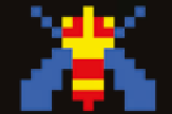


**TORNEO DE *SPACEWAR!*** ¿O se creían que *Nave* creó las competencias?

**DIY, HACKER.** Pitts y Tuck en pleno montaje del *Galaxy Game*, a la izquierda, el producto final.



# 2000







## MISSION: DESTROY ALIENS



**HONESTIDAD BRUTAL**

CUANDO BUSHNELL SE ENTERÓ DE QUE PITTS Y TUCK ESTABAN TRABAJANDO EN UNA VERSIÓN *COIN-OPERATED* DEL *SPACEWAR!*, LOS LLAMÓ PARA QUE FUERAN A SU OFICINA. ALLÍ LES MOSTRÓ SU VERSIÓN, MÁS LIVIANA Y ECONÓMICA, Y LES DIJO: "LES MUESTRO ESTO PORQUE VEO QUE ESTÁN GASTANDO MUCHÍSIMA PLATA EN SU VERSIÓN, Y NO ME GUSTARÍA VERLOS PERDER TANTO DINERO EN ESTO".

▶▶ voladores que se movían por la pantalla.

En octubre del 71, Nutting Associates presentó en el MOA Show (Music Operator of America) el *Computer Space*, que lucía un gabinete curvo de fibra de vidrio de un brillante azul, digno de una película barata de ciencia ficción. Un mes luego, Pitts y Tuck harían lo mismo, pero en un edificio dentro de Stanford utilizado por los estudiantes. A diferencia de Bushnell, armaron un gabinete metálico donde las personas podían sentarse, un concepto que recién reviviría a mediados de los 80. Pero a pesar del llamativo armatoste, la verdadera magia sucedía 100 metros de cable más lejos, en otro piso, donde se hallaba la PDP-11 que corría el software.

Pese a lo revolucionario de ambas propuestas, ninguna de las dos prosperó. En el caso de Pitts y Tuck, la situación tenía que ver con los costos del desarrollo: era inviable hacer una versión comercial sustentable. A la máquina original le siguieron unas cuantas mejoras y reacondicionamientos, teniendo incluso la posibilidad de jugar partidas de a 4. En el caso de Bushnell, al realizar el recorte del hardware, se perdió muchísima jugabilidad y el juego, si bien tuvo un relativo éxito (unas 1000 unidades vendidas), no pudo despegar (inevitable chiste de naves, checked). No sería un problema para él, ya que con esta experiencia iniciática, tan solo unos meses después fundaría Atari y lanzaría el *Pong*. La invasión definitiva de las naves espaciales quedaría en pausa mientras se desarrollaba la revolución de la pelota paleta.

### Interludio

Pese a que todo estaba servido para que comenzase una invasión marciana, la irrupción de Atari con su *Pong* frenó, en apariencia, toda intentona de un desembarco alienígena en el mundo de los videojuegos. Bushnell, desvinculado ya de Nutting, se olvidó de su *Computer Space* y aprovechó el furor del *Pong* para elevar a Atari como el nuevo competidor en el mundo de las *coin-operated*. Nutting Associates lanzó una versión del *Computer Space* de dos jugadores en julio del 73, nuevamente, sin causar demasiado revuelo. De hecho, Nutting supuestamente estaba trabajando en otros dos "shooters": *Watergate Caper* y *Missile Radar*. Pero, lamentablemente, de estos dos no hay ningún registro, más allá de los afiches promocionales y un dudoso testimonio de un hombre de Atari (nada menos que Dave Theurer), que dijo haber jugado al *Missile Radar* en la MOA del 73, lo cual le sirvió luego de inspiración para el clásico *Missile Command*.

Tras estos dos oscuros y nonatos títulos, debemos saltar al año 77, momento en que Atari lanzaba el *Starship 1*, un shooter en primera persona altamente influenciado por el estreno taquillero del año: una pequeña película con naves espaciales llamada *Star Wars*. Bajo una perspectiva un tanto extraña para la época, debíamos pilotar nuestra nave utilizando una especie de volante de mando, esquivar los asteroides y derribar a la *starship* alienígena, para así salvar a la Federation Atari. Una vez salvada, el juego nos invitaba a poner otra moneda para seguir salvando a nuestra querida Atari. Un año después, Taito lanzaba el *Missile-X*, un juego que mezclaba lo mejor del mundo de los arcades electromecánicos con las nuevas tecnologías de los chips. En este caso, la propuesta era simple: desde nuestra base terrestre, debíamos lanzar misiles hacia objetivos diversos, como helicópteros, aeronaves, tanques y otros vehículos. La idea era interesante y sirvió, seguramente, como antesala para la llegada definitiva de los invasores del espacio.

### It came from outer space

Tomohiro Nishikado se unió a Taito a fines del 69 y comenzó rápidamente a trabajar en varios juegos electromecánicos, siendo *Skyfighter II* uno de los tantos títulos que realizó bajo esas tecnologías. Pero con el lanzamiento del *Pong*, aquellas máquinas comenzaron a quedar anticuadas ante el avance de los circuitos integrados. De hecho, fue él quien hackeó el *Pong* de Atari y creó su propia versión, llamada *Soccer* (1973), la cual se convirtió en el primer videojuego de la historia del Japón. En el 76, viajó a los Estados Unidos junto con otros empleados de Taito para visitar ferias de arcades y, además, cerrar acuerdos por la licencia de *Western Gun* (*Gun Fight* en EE. UU.) vendida a Midway.

Al volver de su viaje, Nishikado comenzó a trabajar en un juego nuevo, directamente influenciado por el gameplay del *Breakout*, título de Atari de 1976 y que a la mayoría de los lectores debe resultarles más familiar por su "remake" *Arkanoid*. La idea de destruir todos los bloques para poder avanzar al siguiente nivel le resultó muy interesante, ya que era un concepto que no estaba presente en muchos juegos. Sobre todo la idea de que la tarea de destruirlos se complejizaba a medida que menos de ellos quedaban. De esta manera, Nishikado se puso a trabajar, él solo, en el juego que terminaría siendo *Space Invaders*, donde los bloques se transformaron en enemigos móviles y la pelota-paleta, en una nave con disparos. Pero antes de ponerse a codear, Nishikado tuvo que crear el ambiente donde programar porque no tenían computadoras disponibles. Tras 6 meses de trabajo, tuvo listo su hardware y ambiente de programación, y a partir de entonces solamente le llevo unos 3 meses codear el juego. Tras armar su placa y presentársela a los gerentes de Taito, estos quedaron fascinados, tal es así que apenas tuvieron una máquina andando en la compañía, los empleados se escapaban constantemente para jugarse unas partidas.

> BUSHNELL DESECHÓ LA IDEA DE UTILIZAR UNA COMPUTADORA PROFESIONAL Y OPTÓ POR ARMAR UNA *SINGLE-BOARD*, DANDO NACIMIENTO A LA PRIMERA PLACA DE ARCADE DEL MUNDO.

En julio del 78 los invasores espaciales aterrizaron en Japón y al mes siguiente lo harían en Estados Unidos. Infinidad de leyendas circulan respecto a la escasez de monedas de 100 yenes que generó en Japón la salida de esta máquina. El éxito fue brutal. Se abrieron salones que solamente contaban con decenas de arcades de *Space Invaders*. En 1980 su porteo a la Atari VCS lo transformó en la primera *killer app* de una consola, explotando las ventas de la querida 2600. El éxito de *Space Invaders* catapultó la industria del videojuego e inauguró la era dorada de los arcades y el reinado de los shooters.

### Lluvia de asteroides

Mientras Taito se hallaba exprimiendo las cajas de monedas de su *Space Invaders*, Atari no se quedó de brazos cruzados. La empresa se estaba transformando en el gigante de los videojuegos: la salida de su videoconsola estaba llevándola a niveles de éxito nunca antes vistos. Pero, en el mundo de los arcades, la aparición de los invasores de Taito había causado revuelo. ¿Cómo se podía frenar esta avanzada? ¿Qué máquina reventaría a tiros a los alienígenas japoneses?

Paralelamente a esta batalla, Atari se hallaba trabajando en una consola de mano llamada Cosmos, la cual estaba pensada para usar tecnología de hologramas para generar imágenes y fondos. Lyle Rains era ingeniero en jefe de este fallido proyecto, y en una charla (seguramente repleta de cervezas y porros) con Ed Logg, programador del área *coin-op*, le comentó una idea para un título. Quería que programara un juego en el que dos naves debían destruir un asteroide, o bien, destruirse entre ellas. A Ed Logg esta idea le trajo viejos recuerdos. Había pasado horas pululando por el campus universitario de Stanford, metien- ▶▶

**_MOTHER OF ALL ARCADES.** La placa original del *Computer Space*. Al lado, *Watergate Caper* y *Missile Radar*.





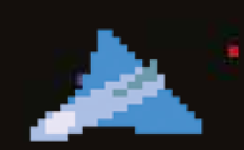




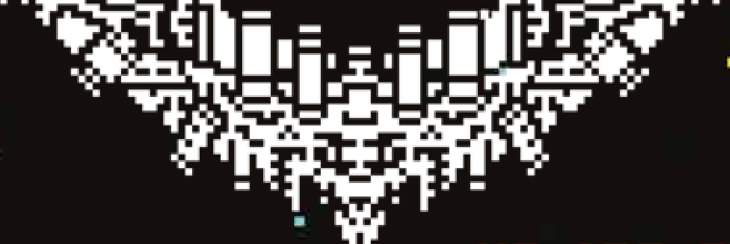
**_CYBERCIRUJA.** Placa del *Lunar Lander* hackeada para correr *Asteroids*.



**_HELIOCENTRISMO**. En *Space Wars*, las teorías del cosmos tienen validez.











### RACIONALIZAR EL ERROR

LA VERSIÓN ORIGINAL DE *ASTEROIDS* TENÍA VARIOS BUGS, TANTO A NIVEL HARDWARE COMO EN LA PROGRAMACIÓN. SOBRE ESTA ÚLTIMA, EL MÁS CONOCIDO ES EL *LURKING BUG*, EL CUAL PERMITÍA A UN JUGADOR DEJAR UNO O DOS ASTEROIDES DANDO VUELTAS Y ESPERAR A LA APARICIÓN DE LOS PLATILLOS VOLADORES. DE ESTA MANERA, JUGADORES CON UNA SOLA MONEDA PODÍAN REALIZAR MUCHÍSIMOS PUNTOS. ATARI MANDÓ TÉCNICOS PARA ARREGLAR ESTE BUG, PERO EN ALGUNOS SALONES NO QUISIERON EL ARREGLO, YA QUE EL ERROR INCITABA A JUGADORES MÁS NOVELES A PROBAR ESTA ESTRATEGIA, POR LA CUAL DEBÍAN GASTAR MONEDAS Y MONEDAS EN EL INTENTO.

do moneda tras moneda en la versión de 4 *players* de *Galaxy Game*. Logg convenció a Rains de realizar este juego por fuera de la Cosmos, ya que podía funcionar muy bien como arcade.

Logg tomó todo lo bueno de *Spacewar!/Galaxy Game* y lo mejoró. En cierto sentido, hizo lo que Bushnell no había podido hacer con *Computer Space* debido a las limitaciones del hardware de aquel entonces. Programó un juego con la misma mecánica, con inercia, tiros, naves alienígenas, el salto al hiperespacio y, por supuesto, asteroides que se desintegraban en pedazos pequeños para que así el jugador tuviera que pensar estratégicamente entre destruirlos o esquivarlos. Además, *Asteroids* utilizaría un monitor vectorial. Esto era crucial para Logg, ya que con la resolución que permitía dicho monitor, el jugador tenía mayor precisión a la hora de disparar a los asteroides que se iban desintegrando. Por otro lado, les resultaba conveniente, ya que Atari había lanzado hacía muy poco el *Lunar Lander*, su primer arcade utilizando la tecnología de vectores. De esta manera, Logg no tuvo demasiadas complicaciones a la hora de programar su juego, ya que, básicamente, le alcanzó con modificar las rutinas del *Lunar Lander*.

Si bien *Space Invaders* se posicionó como el fundador de los shooters, fue realmente el *Asteroids* el que terminó de asentar el género. Todos los shooters que salieron luego tienen dos características básicas: son fáciles de aprender pero difíciles de dominar y poseen una tabla de *high score* donde los jugadores pueden ver sus nombres y puntajes. Con esta propuesta innovadora, *Asteroids* veía la luz en noviembre de 1979 y se transformaría en el arcade más redituable de Atari, que se hizo de unos 150 millones de dólares en ventas. Este éxito se trasladó, obviamente, a los dueños de salones de arcades, que debieron poner slots más grandes en las máquinas de *Asteroids*, ya que se llenaban rápidamente de contantes y sonantes monedas de 25 centavos de dólar.

**TODOS LOS SHOOTERS QUE SALIERON LUEGO DE *ASTEROIDS* TIENEN DOS CARACTERÍSTICAS BÁSICAS: SON FÁCILES DE APRENDER PERO DIFÍCILES DE DOMINAR Y POSEEN UNA TABLA DE *HIGH SCORE*.**

### Invasión total

Casi al mismo tiempo del éxito de *Asteroids*, en octubre del 79, Namco lanzó *Galaxian*, uno de los primeros juegos en utilizar color RGB verdadero. La era de los matamarcianos había llegado y su avanzada golpeó a todas las empresas. Sería imposible dar cuenta de todos los títulos que siguieron a la salida del *Asteroids*. Todo el sector del videojuego se vio sometido al furor de los invasores del espacio sideral. Durante los primeros años de los 80, era imposible encontrar un salón de arcades donde no predominaran los *shooters*. Por supuesto, no todos eran iguales ni todos poseían temática espacial, pero había algo que los unía y eso era la maniática obsesión de tapear el botón lo más rápido posible para destruir la mayor cantidad de enemigos.

Grandes y revolucionarios títulos de esta época fueron *Defender* (1981, Williams Electronics), que inauguró el *vertical scrolling* en el género, y *Zaxxon* (1982, Sega), que utilizaba una perspectiva isométrica. Conforme pasaban los años y el hardware mejoraba, los nuevos títulos que salían experimentaban cambios y mejoras, tanto gráficas como de jugabilidad. Los videojuegos evolucionaban constantemente y los shooters no solo acompañaron ese crecimiento y maduración, sino que fueron parte crucial de la evolución de la industria. Gracias a la semilla aportada por *Asteroids* y *Space Invaders* se abría un árbol de subgéneros: *rail*, *horizontal* y *cute shooters* e incluso nuevos títulos que se iban alejando de la rama principal. *Ikari Warriors* (1986, SNK), por ejemplo, cambió la propuesta, dejando de lado las naves y poniéndonos en la tierra al mando de un dúo de soldados. Este sería el puntapié inicial de un género crucial dentro de los videojuegos: los run & gun, cuyos grandes exponentes serían títulos como *Contra* (1987, Konami) y *Metal Slug* (1996, SNK).

INVADERS CLUB SOCIAL. Salones dedicados al éxito de Taito.

NAVES SIN PALANCAS. Los primeros shooters se manejaban solo con botones.

# WE ARE THE GALAXIANS

## PUSH START BUTTON

### Hell on Earth

Para los años 90, el género estaba en retroceso. Los jugadores habían cambiado y las mejoras en el hardware trajeron consigo la posibilidad de nuevas experiencias de juego. Pese a esto, los shooters seguían siendo populares dentro de un nicho muy específico de jugadores, que seguía reclamando estos títulos. Con los juegos de pelea llenando los salones, el último reducto de las invasiones del espacio encontró un lugar en el subgénero denominado *bullet hell*.

*Batsugun* (1993, Toaplan) fue el primero de este tipo. La mecánica sigue los preceptos básicos: fácil de aprender, difícil de dominar y un high score para superar. La diferencia crucial está en la cantidad infernal de proyectiles circundantes: como amerita su género, en estos juegos nos vemos sorteando constantemente una lluvia demencial de disparos enemigos que nos pasan más finito que colectivo doblando en calle del Microcentro. Para que sea posible sobrevivir, en este tipo de juegos, los programadores achican la caja de impacto de nuestra nave: de esta manera, muchas veces los disparos nos rozan, pero no nos destruyen, porque no están golpeando en el ínfimo punto de impacto de nuestra nave.

Los últimos grandes títulos que vieron la luz en los salones de arcades salieron de la mano de Cave (formada por ex empleados de Toaplan): *Treasure: DonPachi* (1995) y *DoDonPachi* (1997), de Cave, y *Radiant Silvergun* (1998) e *Ikaragua* (2001), de Treasure. Estos y otros *bullet hells* se iban diferenciando por los distintos tipos de power ups y mecánicas que incorporaban, alejándose cada vez más de los simples matamarcianos, pero manteniendo esa enfermiza manía por tapear el botón sin parar.

### Epílogo

Los shooters formaron parte del nacimiento y maduración de la industria. Pese a su meteórico ascenso, rápidamente fueron desplazados por nuevas propuestas y géneros. Tras su violenta invasión, el mundo de los videojuegos cambió para siempre. Hoy en día, aquellos salones que los vieron aterrizar ya no existen más: se transformaron en carnicerías, almacenes, supermercados.

Pese a todo, la invasión del espacio no se ha detenido. Ha mermado, quizá, pero las hordas están allí afuera, al acecho. Al igual que hace 40 años, nuevas avanzadas surgen para renovar no solo el género, sino la forma de jugar, tal como lo hicieron en sus inicios. NAVE *Arcade* (2012, Videogamo) retoma los conceptos del *bullet hell* y del formato arcade: es una máquina única y para jugarla, hay que ir adonde ella se encuentre. A diferencia de otros shooters, en *Nave* no hay un final ni boss level: el juego termina cuando el jugador ya no pueda resistir más los ataques enemigos, la lluvia de asteroides o las ganas de ir al baño. Otro de los invasores es *Fuga* VR (Waman Studio), el arcade nacional que utiliza realidad virtual para llevar los shooters al nuevo paso: un ataque directo a las retinas de los pilotos, que deben esquivar insectoides y asteroides en mundos paralelos. En un momento en que la industria se halla saturada de juegos hiperrealistas y cinematográficos, solo nos queda soñar con una nueva avanzada del espacio que remueva el tablero como lo hizo hace 40 años.







VERTICALES O ISOMÉTRICOS. El experimento de *Zaxxon* marcó fuerte la cancha.

BULLET HELL O MUERTE. El renacer de los shooters.

# PIRATEANDO CARTUCHOS EN LOS 90

**En 1992 apareció el primer equipo copiador de cartuchos para las consolas y desde ese momento ya nada fue igual.**

▶ POR EMILIANO POLIJRONOPULOS

**En 1991, se lanzó** el Super Nintendo. Para los afortunados que pudieron tener esta consola, el salto (desde los 8 bits) era impresionante. Juegos como *Super Mario World*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *Axelay* y *F-Zero* eran tremendamente ricos en gráficos, con una profundidad y jugabilidad nunca antes vista en una consola. Más botones, mejor jugabilidad, más velocidad, efectos y más.

Pero en Argentina, pocos podían acceder a una SNES, ya que era una consola cara y, peor aún, durante los primeros años los juegos eran algo difícil de conseguir y directamente salían un ojo de la cara. Uno de los primeros en venderlos fue la cadena Musimundo, a razón de 160 pesos-dólares en promedio por juego. Con ese precio eran muy pocos los que podían tener más de un puñado de títulos.

Poco tiempo después del lanzamiento de la SNES, una compañía taiwanesa, de nombre Front Far East, creó el Super Magicom, un dispositivo que se conecta al SNES por el slot de cartuchos. Cuenta con una disquetera de 3,5 pulgadas y un slot para colocar un cartucho. Esta unidad cuenta con su propio firmware, que es capaz de "backupear" un cartucho a disquete y de correr los juegos que se encuentren en el disquete sin la necesidad de tener el juego original. Para la época, siquiera imaginar algo así era imposible, algo inaudito.

Lo más increíble era que por el precio de un par de cartuchos, uno podía comprar este equipo, unas cuantas cajas de disquetes y lograr, con algo de tiempo y esfuerzo, tener una importante librería de títulos.

### *Pirateando a la antigua...*

Sin la posibilidad que da hoy Internet de bajar un ROM (el código de un juego), la tarea era manual: consistía en canjear los juegos que uno tenía por otros, pedir prestados o alquilarlos en los pocos videoclubes que ofrecían cartuchos en sus catálogos. Toda una aventura en sí misma.

El Super Magicom utilizaba la más alta tecnología de la época, contaba con memoria suficiente para los juegos más demandantes, podía guardar los save files y hasta podía conectarse a una PC por medio de un puerto paralelo, pudiendo así alojar los ROM directamente en la computadora, para ahorrarse los disquetes, reducir el tiempo de carga o incluso editar los saves o hackear el juego.

### *La respuesta de Nintendo*

Muchos años más tarde, Nintendo reconoció la existencia de este equipo y de otras variantes y clones que fueron saliendo y empezó a tomar medidas para protegerse: hacia 1995, algunos de sus juegos más importantes comenzaron a contar con chequeos antipiratería. Juegos como *Donkey Kong Country*, *EarthBound* y *Killer Instinct* ya no corrían en el Super Magicom.

Pero era tarde. Ya estábamos en el ciclo final de la consola y a un pelo de Internet, incluso un tiempo antes de la llegada de la red al país ya se podían conseguir estos juegos hackeados y con el chequeo antipiratería removido, en sitios de FTP y en BBS.

Este primer equipo de copiado de juegos dejó dos ricas herencias. Primero, dio surgimiento a una generación de sistemas de copiado de juegos de consolas. Para Genesis/Mega Drive, Game Boy y Nintendo 64 hubo sistemas similares y ya para las siguientes generaciones el equipo copiador pasó a tener el tamaño del cartucho, guardando los juegos en tarjetas micro SD (NDS); en otros casos directamente consistía en hackear la consola por medio de una modificación de hardware, con un "modchip" (PlayStation, Wii, Xbox) o directamente sin ningún tipo de equipo, con el aprovechamiento de fallas en el software o hardware (Dreamcast y Switch).

Segundo, creó el formato de los ROM de SNES usados hasta el presente. La extensión de sus archivos es ".smc", por las iniciales del equipo. Al día de hoy, la mayoría de los archivos con las ROM de los juegos de SNES tienen esta extensión y el mismo formato interno. En pocas palabras, el Super Magicom dio inicio a la existencia de ROM de SNES, allanando el camino para la emulación de esta consola que aparecería varios años más tarde, por 1996.

> EL SUPER MAGICOM DIO INICIO A LA EXISTENCIA DE ROM DE SNES, ALLANANDO EL CAMINO PARA LA EMULACIÓN DE ESTA CONSOLA, QUE APARECERÍA VARIOS AÑOS MÁS TARDE.




**_MAGIA PARA POCOS.** Aviso en la revista *Action Games* #12. Según pudimos averiguar, a la Argentina llegaron muy pocas unidades (se estima que menos de 50).




**_CUANDO SÍ.** Felicidad. El juego es tuyo, en muchos aspectos.

**_CUANDO NO.** Ya para 1995, Nintendo logró introducir mecanismos de protección por software en algunos de sus juegos más importantes. Esta es la pantalla que aparece si cargamos el *Donkey Kong Country* en el Super Magicom.

> CON EL SUPER MAGICOM NO SOLO SE PODÍAN "BACKUPEAR" LOS JUEGOS, SINO QUE CON ALGO DE GANAS Y UNA PC SE PODÍAN EDITAR LOS SAVES, HACKEAR LOS JUEGOS Y HASTA TRADUCIR SU IDIOMA.

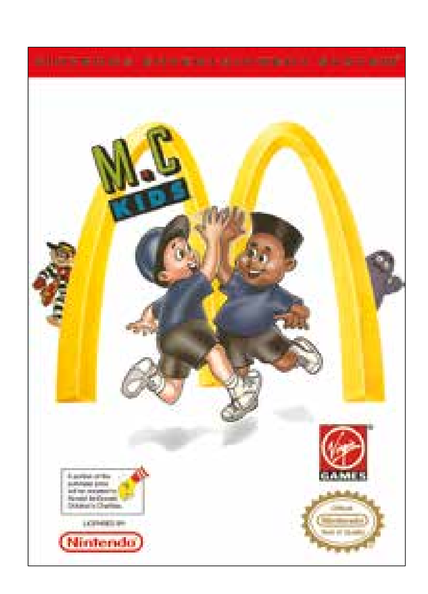
**_EL PROGRESO.** Se trata de un equipo actual, un cartucho para las consolas de 16 bits, con una ranura para tarjetas SD. Ahí se graban los juegos para luego jugarlos en la consola real. Hace 28 años, el Super Magicom hacía exactamente lo mismo.

FOTO: GENTILEZA EMILIANO POLIJRONOPULOS

# LA CONSOLITA FELIZ

**El combo de hamburguesa, papas, gaseosa y juguete no era suficiente. Para que la felicidad fuera completa, McDonald's tenía que llegar a los videojuegos.**

POR CHRISTIAN GULISANO




**Un gigante** como la compañía de los Arcos Dorados siempre utilizó cualquier recurso de marketing con tal de llenar sus restaurantes. Por eso, y pensando en el siempre redituable mercado infantil, a principios de los 90 decidió meterse de lleno en el exitoso mundo de las consolas. Con Virgin y Treasure como abanderadas, McDonald's nos ofreció 3 títulos de sobremesa con sabor a fast food.

### *La quiero con mayonesa...*

El primer título salió en 1991, *M.C. Kids* (Virgin) para la NES. El Ladrón de las Hamburguesas le roba la cajita feliz al pobre payaso Ronald, y este les pide ayuda a Mick y Mack, dos nenes cancheros noventosos, para recuperarla. Los amigos de Ronald dan una mano, pero como también son medio sotas, solo les darán pistas sobre el chorro si les consiguen unas tarjetas especiales. Lo que se dice unos amigos bárbaros.

De este modo iniciamos una aventura plataformera en locaciones como un club campestre, una montaña nevada y hasta la Luna, buscando las preciadas tarjetas. En el camino tenemos de enemigos a animales, bichos raros y otras criaturas. Como todo buen platformer, podemos juntar puntos si agarramos... ¿las monedas?, ¿los anillos? No, si agarramos los logos de McDonald's esparcidos por todos los niveles (un premio al gerente de marketing detrás de este título).

*M.C. Kids* presenta un nivel aceptable en todos sus apartados, aunque su duración de más de una hora puede tornarlo algo pesado debido a que el objetivo del juego (juntar y juntar tarjetas) es siempre el mismo. Además, si Ronald tiene amigos tan buenos, ¿por qué no nos dicen dónde está el ladrón de una y listo?

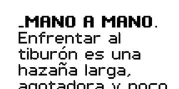
### *Sin kétchup...*

Al año siguiente llegaría *Global Gladiators* (Virgin) para la Mega Drive. Mick y Mack, este inseparable dúo interracial, están disfrutando de unas regias hamburguesas, leyendo un cómic de los *Global Gladiators* y flasheando con ser uno de ellos. De la nada, aparece Ronald, los mete en la historieta y los convierte en héroes. Otra que Sketch Turner.

En los papeles, la causa es noble: eliminar los residuos y promover el cuidado ambiental. Pero a la hora de la verdad, todo se resume en limpiar, limpiar y limpiar. Y aunque *Boogerman* nos demuestra que esto puede ser muy divertido, en este caso no es tan así, ya que con una única arma limpiamos y disparamos a los sucios bichos que se nos cruzan y listo. El juego en su totalidad se resume a eso, recorrer diferentes escenarios como cavernas, bosques y complejos industriales para dejar todo limpito. Nuevamente recogemos logos de McDonald's para aumentar nuestro puntaje, y recién en los últimos minutos de la aventura tenemos una zona bonus de reciclaje y un boss. Si al menos hubiera más de eso antes...

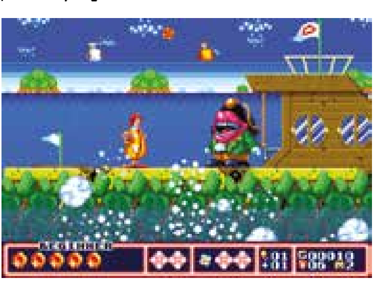
Visualmente el juego no está mal, aunque tampoco es una virguería técnica. Bebe de la estética del mencionado *Boogerman* y del genial *Earthworm Jim*, aunque con un acabado más humilde. La música tiene toques de rap bien de la época, pero puede cansar un poco. Resumiendo, si quieren ser el chico de la limpieza, mejor busquen en ZonaJobs.





**MANO A MANO.** Enfrentar al tiburón es una hazaña larga, agotadora y poco satisfactoria.






**MOSTRO PIXELADO.** La imagen de inicio se robó todos los bits disponibles para el juego.

**A PESAR DEL OLOR A CURRO COMERCIAL, ESTOS JUEGOS TIENEN ELEMENTOS QUE VALEN LA PENA.**

### *...Y con mostaza*

El último pan de la trilogía de la hamburguesa lo pone *Treasureland Adventure* (Treasure), que salió en 1993 para Mega Drive. Un día, Ronald anda caminando por el bosque cuando de repente encuentra el trozo del mapa de un tesoro. Con entusiasmo, se pregunta dónde estarán las demás piezas, pero lo que no sabe es que estas están en poder de tres malvados bichejos. A la carga, dijo Vargas, y ahí va el alegre payaso en busca del tesoro.

A medida que avanzamos en este juego de plataformas, vamos llegando a cada uno de los bichejos antes mencionados en forma de bosses. Al vencerlos, obtenemos nuevas partes del mapa y seguimos avanzando, hasta que, con el mapa completo, nos damos cuenta de que el tesoro está en la Luna. Cuando aterrizamos, nuestra nave se descompone y, aunque finalmente llegamos al tesoro, en un gran gesto, Ronald decide no llevárselo a cambio de que el extraterrestre le arregle el fierro para poder volver a casa. Y todos contentos. ¿Mick y Mack? No sé, deben estar laburando de cajeros en algún Mc o algo así.

Se nota que detrás de este juego está la gran Treasure, ya que tiene escenarios muy variados, llenos de colores vivos y lindos detalles. La animación del sprite de Ronald es buena, y en su camino el payaso se encuentra con una amplia gama de personajes y enemigos, todos ellos muy bien diseñados. Por su parte, la OST se compone de melodías muy simpáticas. Todo esto hace de *Treasureland Adventure* algo parecido a un Big Mac: no es la mejor hamburguesa que probaste, pero te alegra la panza.

A pesar del olor a curro comercial que, en una primera impresión, puedan tener estos juegos, por lo menos *M.C. Kids* y *Treasureland Adventure* tienen elementos que valen la pena. Son títulos que hay que disfrutarlos igual que como ir a McDonald's. O sea, de vez en cuando, para que no empache.



**GRANDE COMO UN NUGGET**

El juego de Game Boy (*McDonaldland*) es un plataformero clásico, en el que debemos saltar mucho, juntar ítems y derrotar enemigos. Presenta buenos escenarios y melodías, y hasta podemos manejar un submarino y un jetpack. Lindo.



# PUSH THE BUTTON

**Llegar a la final del *X-Men* fue la fantasía de muchos, siendo que apenas unos pocos descifraron la manera de lograrlo. Acompáñenme a resolver esta triste historia.**

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

**El *X-Men* para Sega** fue uno de esos juegos que nos complicaron la existencia durante años, tratando de sobrevivir a lo largo de niveles y jefes finales sumamente difíciles. Peor aún, ¿cuántas veces llegaron hasta el nivel de Mojo sin tener idea de qué hacer para pasarlo? Veamos qué estábamos haciendo mal.

Apenas avanzado el juego, nuestros personajes son advertidos por el profesor Xavier de que están atrapados en el Danger Room (el cuarto de simulación holográfica donde los mutantes se entrenan) ya que un virus afectó el sistema y deben resetearlo.

Para cambiar el curso del juego hay que llegar hasta el nivel 5. Acá hay que apurarse ya que contamos con una barra de tiempo ubicada a la derecha de la pantalla. Luego de derrotar al boss Mojo continúan avanzando hasta el final del nivel y verán que aparece el monitor que nos transporta de regreso a la Danger Room.

> NADIE SE IMAGINABA QUE CUANDO XAVIER NOS HABLABA DE RESETEAR, EN REALIDAD ESTABA ROMPIENDO LA CUARTA PARED.

El problema de siempre era que ¡no sabíamos cómo salir de ahí! El tiempo llegaba a su fin y game over. Nadie se imaginaba que cuando Xavier nos hablaba de resetear, en realidad estaba rompiendo la cuarta pared. La frase exacta era YOU MUST BE THE ONE THAT RESETS THE COMPUTER!

Y este es el momento de la revelación, queridos lectores. Lo que deben hacer es destruir el recuadro del monitor, esperar unos segundos y simplemente apretar el botón de reseteo de la consola. Sí, tal como leyeron, resetear la Genesis o Mega Drive que tengan. Si hacen bien los deberes, van a ver que la pantalla se funde a negro y comienza a correr un código binario al mejor estilo Matrix. Listo, el virus fue suspendido y estamos de regreso en la mansión.

Ahora sí, podemos continuar nuestra batalla en el último nivel para enfrentar a Magneto y salvar el día. ¡Hasta la victoria siempre, mutantes!










live sets
code and chiptune

competencias internacionales

code art
pixel art
chiptune
8 bits
text art
hardware DIY
videogames





GAME OVER











©1979 ATARI INC